



RÈGLES D'ALIGNEMENT ET ADMINISTRATIVES DE LA FPF

Version 6 - février 2024

Le document de Règles d'alignement et administratives de la FPF est une entité distincte du livre de règlements de FlagPlus Football.

Il est important de lire et de comprendre ce document pour diriger une équipe dans la ligue. Le document de Règles d'alignement et administratives ci-dessous est destiné à être aussi exhaustif que possible, mais il ne peut pas combler toutes les situations possibles, ni répondre à toutes les ambiguïtés qui pourraient survenir à l'avenir. Le document est en constante évolution et continuera à inclure de nouvelles spécifications et clauses au fil des années.

Ce document est généralement mis à jour et clarifié une fois par an. Les modifications comprennent l'ajout de nouvelles règles pour répondre à des situations qui n'ont jamais été rencontrées auparavant, ainsi que pour clarifier tout ce qui semble vague ou peu clair.

Il est important de noter que dans le cas d'une incertitude concernant une question précise qui n'est pas spécifiquement discutée, ou pas assez détaillée dans ce document, l'administration de la FPF a l'autorité de statuer sur cette question dans l'intérêt de ce qui est le plus juste et équitable, compte tenu de la situation actuelle.

Ce document a été créé pour couvrir les décisions administratives, en particulier en ce qui concerne les questions concernant les alignements des joueurs. Il est possible qu'il y ait un certain conflit avec le livre de règles de la FPF, qui couvre les règles du terrain. En cas de contradiction, nous vous encourageons à contacter la FPF pour clarifier la situation.

TABLE DES MATIÈRES

1. RÈGLES GÉNÉRALES D'ALIGNEMENT

- 1A. Qu'est-ce qui constitue le fait d'être sur un alignement ?
- 1B. Nombre maximum de joueurs sur un alignement
- 1C. Nombre maximum d'équipes par joueur
- 1D. Restriction de jouer dans la même division

2. EXIGENCES RELATIVES AUX PARTIES JOUÉES ET À L'ASSIDUITÉ

- 2A. Qu'est-ce qui constitue une partie jouée ?
- 2B. Admissibilité sans participation
- 2C. Arrivées tardives
- 2D. Date limite pour contester une partie jouée manquante
- 2E. Retenue de Match Joué/Statistiques pour l'émission de l'uniforme [voir Règles de l'uniforme].
- 2F. Deux parties programmées en même temps

3. LIBÉRATIONS DE JOUEURS

- 3A. Esprit de la règle
- 3B. Spécification d'achèvement de la semaine
- 3C. Report des parties jouées
- 3D. Libérations maximales par saison
- 3E. Date limite pour être libéré de l'équipe
- 3F. Libération rétroactive

4. ÉLIGIBILITÉ AUX SÉRIES ÉLIMINATOIRES

- 4A. Justification du nombre minimum de matchs
- 4B. Exigences par saison/division
- 4C. Admissibilité aux éliminatoires d'un joueur inéligible et récupéré
- 4D. Règle du joueur de remplacement en cas de blessure
- 4E. Règle du remplacement d'un QB par un joueur blessé

5. FORFAITS

- 5A. Forfait de catégorie 1 : "Non présentation".
- 5B. Forfait de catégorie 2 : Administrative
- 5C. Équipe non avertie, absente à l'heure du match
- 5D. Règle du dernier match de la saison régulière
- 5E. Amendes pour les matchs perdus
- 5F. Deux adversaires, tous deux au-dessus du plafond

6. SYSTÈME D'ÉVALUATION DES JOUEURS

- 6A. Introduction
- 6B. Comment sont-ils calculés ?
- 6C. Par match ou sur la liste complète
- 6D. Offensive, défense (non lié à qui joue où)
- 6E. QB Rating
- 6F. Règle du QB Flex
- 6G. Nouveaux joueurs
- 6H. Remise à zéro du classement
- 6I. Joueurs enregistrés
- 6J. Pas de classement
- 6K. Profils en double
- 6L. Règles de plafond pour les matchs croisés

7. RÈGLES D'INSCRIPTION SPÉCIFIQUES AUX ÉQUIPES MIXTES

7A. Maximum de quatre joueurs masculins sur le terrain

7B. Maximum d'un joueur au-dessus d'une cote de X

8. RÈGLES DE L'UNIFORME

8A. Retenue de Match Joué et statistiques dû à une infraction d'uniforme

8B. Couleurs

8C. Numéros

8D. Dossards aux équipes sans maillots/numéro correspondants

9. RETARD PROLONGÉ POUR CAUSE DE "FORCE MAJEURE"

(également dans le livre de règlements)

1. RÈGLES GÉNÉRALES D'ALIGNEMENT

1A. QU'EST-CE QUI CONSTITUE LE FAIT D'ÊTRE SUR UN ALIGNEMENT?

Un joueur est considéré comme un membre officiel d'une équipe lorsqu'il a été crédité pour au moins un match avec l'équipe. En règle générale, il s'agit de la participation à un match, mais le fait de s'enregistrer auprès du marqueur et de recevoir un DNP (plus d'informations ci-dessous) est également suffisant. Jusque-là, un joueur n'est pas officiellement inscrit sur l'alignement et n'a donc pas besoin d'une libération (plus d'informations ci-dessous) pour être retiré de la liste de l'équipe.

1B. NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS SUR UN ALIGNEMENT

Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs sur l'alignement d'une équipe. Une équipe peut ajouter de nouveaux joueurs à son alignement à tout moment avant ou pendant la saison régulière. Elle peut ajouter un joueur à son alignement en l'incluant dans la liste d'alignement du jour du match envoyé au marqueur (avant le match), ou en envoyant un courriel à FPF avant le match et en demandant à un administrateur de procéder à l'ajout.

1C. NOMBRE MAXIMUM D'ÉQUIPES PAR JOUEUR

Il n'y a plus de limite au nombre d'équipes dans lesquelles un joueur peut jouer par saison. Un joueur peut jouer dans autant de divisions (en tant que remplaçant ou régulier) qu'il le souhaite. Cependant, avant la saison, si un joueur est inscrit dans plus de trois équipes, FPF lui demandera de choisir trois équipes en priorité et FPF garantira qu'il n'y aura pas de conflit entre les horaires de ces trois équipes. Malheureusement, le fait de garantir à plus de trois équipes qu'il n'y aura aucun conflit d'horaire à une plus grande échelle risque d'affecter considérablement les préférences des équipes et les performances globales du programme automatisé.

1D. RESTRICTION DE JOUER DANS LA MÊME DIVISION

Il est interdit à un joueur d'être actif dans deux équipes de la même division à tout moment de la saison. Notez que les divisions qui sont divisées après la période d'inscription (par exemple Div 5A et Div 5B ; Div D-1 et Div D-2) sont traitées comme une seule division en ce qui concerne cette règle, et par conséquent un joueur ne peut pas jouer dans des équipes dans les deux niveaux séparés. La raison en est que FPF ne veut pas encourager l'activisme d'avant-saison où les équipes plaident auprès de la FPF pour que deux équipes se retrouvent dans des niveaux séparés au sein de la même division afin qu'elles puissent toutes deux partager un ou plusieurs joueurs spécifiques.

2. MATCH JOUÉ / EXIGENCES DE PRÉSENCE

2A. QU'EST-CE QU'UN MATCH JOUÉ ?

Un joueur est crédité d'un "MATCH JOUÉ" (GP - game played sur le site) s'il participe et figure sur la soumission d'alignement de match au marqueur avant le match par le capitaine de l'équipe, s'il porte un maillot et un numéro appropriés et si son classement est comptabilisé dans le total de l'équipe. Le joueur n'a pas besoin d'être sur le terrain pendant un nombre minimum de jeux par match, ni d'enregistrer un nombre minimum de statistiques pour être crédité.

Le "GP" est un point de discordance important, car la participation à un nombre minimum de matchs est requise pour participer aux séries éliminatoires (hiver/printemps) ou au Tour Éliminatoire (FPF Cup).

2B. ÉLIGIBILITÉ SANS PARTICIPATION

FPF fera certaines exceptions et accordera à un joueur le crédit d'une partie jouée sans être en uniforme, et SANS compter contre le plafond, dans les circonstances suivantes :

Un joueur sera crédité pour une partie jouée en assistant à la partie. Le nom du joueur doit être clairement indiqué sur la soumission d'alignement mais avec la mention DNP (did not play). Il est impératif d'indiquer clairement la mention " DNP " afin que la cote du joueur ne soit pas incluse dans le total de l'équipe pour ce match. Le joueur doit s'enregistrer auprès du marqueur (immédiatement avant ou pendant le match) pour confirmer sa présence (surtout s'il n'est pas en uniforme). Il n'est pas de la responsabilité du marqueur de trouver le joueur sur le banc ou dans les estrades, le joueur doit s'enregistrer auprès du marqueur.

2C. ARRIVÉES TARDIVES

Un joueur peut arriver en retard à n'importe quel match et peut rejoindre un match à n'importe quel moment, à condition qu'il soit déjà inscrit sur l'alignement et qu'il ait déjà joué au moins un match avec l'équipe. Si le joueur est en retard pour le match d'ouverture de l'équipe, il sera autorisé à se joindre à la partie en retard, puisqu'il n'y a pas de match préalable au calendrier.

Un nouveau joueur qui n'a pas encore joué de match pour l'équipe peut être ajouté juste avant le match ; cependant, une fois que le match a commencé, il ne peut pas être ajouté à l'alignement du match, ni se joindre à l'équipe.

2D. DÉLAI POUR CONTESTER UN MATCH JOUÉ MANQUANTE

Dans le cas où un joueur participe ou assiste à un match, mais ne reçoit accidentellement aucun crédit pour celui-ci : Une équipe dispose d'un maximum de 7 JOURS pour contester toute incohérence concernant un crédit de MATCH joué manquant pour un joueur. Une fois les 7 jours écoulés, FPF ne reviendra pas sur un problème de cette nature. FPF encourage les capitaines à vérifier le rapport de match immédiatement après tous les matchs aussi rapidement que possible et à nous communiquer tout problème.

2E. PROBLÈME D'UNIFORME - RETENUE DE GP/STAT [RÉPÉTÉ DANS LES RÈGLES D'UNIFORME].

Si un joueur n'a pas un numéro valide au dos de son maillot, et donc est en violation de la politique d'uniforme de la FPF, le joueur ne recevra pas de MATCH JOUÉ pour le match dans lequel la violation a eu lieu, ni ses statistiques.

Veillez noter que FPF est stricte avec sa politique d'uniformes. Il est important qu'un joueur porte un numéro et puisse être identifié en permanence, tant pour des raisons statistiques que disciplinaires. FPF ne refusera jamais à

un joueur de participer à un match pour une violation de l'uniforme, mais elle sanctionnera le joueur sur le plan administratif en ne lui attribuant pas le GP.

2F. DEUX MATCHS CÉDULÉES EN MÊME TEMPS

En cas de conflit d'horaire, lorsqu'un joueur a deux matchs de la FPF exactement au même moment, ou deux matchs dont les heures de début sont séparées d'une heure dans des installations différentes. (un départ à deux heures d'intervalle, dans des installations différentes, ne sera pas considéré comme un conflit), nous accorderons au joueur un match joué pour les deux équipes, en tenant compte du fait qu'il n'est pas possible d'assister aux deux matchs. Veuillez noter que pour recevoir un match joué lors d'un conflit FPF, le joueur doit avoir déjà joué au moins un match avec l'équipe pour laquelle il est crédité. Les conflits déjà passés avant qu'un joueur ne joue son premier match avec une équipe ne sont pas applicables.

Notez que si un joueur figure sur plusieurs équipes avant la saison, FPF garantit qu'il n'y aura aucun conflit dans son calendrier. Donc, ceci s'applique uniquement aux joueurs qui ont rejoint une équipe après la publication du calendrier.

Un joueur n'a pas la possibilité de jouer dans deux matchs à la fois. Si le joueur a un conflit d'horaire et que deux parties sont prévues côte à côte, le joueur n'est pas autorisé à échanger entre les deux terrains. Le joueur est limité à la partie dans laquelle il a commencé.

3. LIBÉRATION DES JOUEURS

3A. ESPRIT DE LA RÈGLE

Un joueur peut demander à être LIBÉRÉ d'une équipe pendant la saison. Le véritable objectif de la mise en œuvre de la règle de libération des joueurs est de permettre à un joueur qui s'était engagé à jouer avec une équipe donnée et qui, pour des raisons imprévues, ne souhaite plus jouer avec cette équipe. La libération du joueur permet au joueur de rejoindre une autre équipe dans la même division. Le joueur libéré ET le capitaine de l'équipe qui le libère doivent tous deux communiquer la demande à la ligue. Le consentement du capitaine de l'équipe qui libère est nécessaire pour éviter que des joueurs ne quittent une équipe sans avoir réglé leurs engagements financiers envers le capitaine.

3B. SPÉCIFICATION D'ACHÈVEMENT DE LA SEMAINE

La libération doit être soumise et approuvée par la ligue à des fins de validation et d'officialisation. La semaine en cours de la saison doit se terminer avant qu'une libération ne soit considérée comme valide. (Par exemple : pendant la semaine 3 de la saison, un joueur joue avec l'équipe A le samedi et il demande une libération, afin de pouvoir jouer avec une nouvelle équipe dans la même division, l'équipe B, le dimanche. La libération n'est officielle qu'à la fin de la semaine 3 et pas avant - même s'il reste des matchs à jouer plus tard dans la semaine, il doit attendre la semaine 4 pour rejoindre la nouvelle équipe).

3C. REPORT DES PARTIES JOUÉES

Après une libération, les matchs joués par un joueur ne seront plus comptabilisés dans le total cumulé avec l'ancienne équipe, et ils ne pourront pas être transférés vers une autre équipe.

3D. NOMBRE MAXIMUM DE LIBÉRATIONS PAR SAISON

Un individu ne peut être libéré qu'une seule fois par saison. Par conséquent, un joueur ne peut pas recevoir une libération de l'équipe A, jouer pour l'équipe B, recevoir une libération de l'équipe B et revenir à l'équipe A ; cela nécessiterait deux libérations, ce qui n'est pas autorisé. Si un joueur est libéré par une équipe, il n'est plus considéré comme faisant partie de la liste active de cette équipe, mais il apparaît toujours sur la liste des joueurs de l'équipe. Son numéro de maillot apparaîtra alors comme 'R'. Pour consulter toutes les libérations d'une saison en cours, rendez-vous dans la rubrique *Libération de Joueurs* dans la page "Season Rundown" sous "CONTENT" dans le menu principal.

3E. DATE LIMITE POUR ÊTRE LIBÉRÉ DE L'ÉQUIPE

Un joueur ne peut pas être libéré s'il a participé à un match après les $\frac{2}{3}$ de la saison. Ainsi, dans le cadre d'une saison régulière ou d'un tournoi à la ronde de dix parties, un joueur ne peut pas demander à être libéré s'il a participé à une ou plusieurs des 7e, 8e, 9e ou 10e parties de la saison pour l'équipe dont il souhaite être libéré. Dans une saison de huit matchs ou un tournoi à la ronde, cela équivaut au 6e, 7e ou 8e match.

3F. LIBÉRATION RÉTROACTIVE

Les libérations rétroactives sont possibles, ce qui signifie qu'un joueur peut demander une libération jusqu'à la dernière semaine de la saison régulière, à condition que la règle 3E soit respectée. Par exemple, si un joueur a joué pour la dernière fois pour une équipe en semaine 4, et qu'il demande à être libéré en semaine 9, FPF peut accorder une libération rétroactive jusqu'à la fin de la semaine 4, et permettre au joueur de jouer pour une autre équipe en semaine 10.

4. ÉLIGIBILITÉ AUX SÉRIES ÉLIMINATOIRES

4A. JUSTIFICATION DU NOMBRE MINIMUM DE MATCHS

Comme la plupart des ligue, FPF fixe un nombre minimum de matchs de saison régulière (ou de tour préliminaire, dans un format de tournoi) devant être joués pour considérer un participant comme admissible aux séries éliminatoires (ou au tour éliminatoire) pour une certaine équipe. Afin de maintenir l'intégrité de la saison régulière, nous obligeons les équipes à faire participer leurs joueurs à la moitié des matchs avant les séries éliminatoires.

4B. EXIGENCES PAR SAISON / DIVISION

Dans une saison de dix parties, le nombre de parties nécessaires pour être admissible aux éliminatoires est de CINQ matchs. Dans une saison ou un tournoi de huit parties, le nombre de parties est de QUATRE matchs.

4C. ÉLIGIBILITÉ AUX SÉRIES ÉLIMINATOIRES POUR UN JOUEUR INÉLIGIBLE ET RÉCUPÉRÉ

Un joueur peut être déclaré éligible aux séries éliminatoires même s'il n'a pas joué/été présent pendant le nombre minimum de matchs requis pour sa division respective. S'il a manqué du temps en raison d'une blessure ou d'une maladie, il peut se voir accorder l'éligibilité en présentant à la ligue une note médicale (d'un médecin seulement, les notes des physiothérapeutes ou des thérapeutes du sport ne sont pas acceptées). La note doit indiquer clairement la blessure ou la maladie, la date ou la durée d'inactivité recommandée.

Cette mesure est réservée aux blessures et maladies plus graves. Si un joueur souffre d'une blessure ou d'une maladie moins grave et qu'il n'a pas de note médicale à fournir, il devra se présenter sur le terrain et s'enregistrer auprès du marqueur pour l'aider à atteindre le seuil minimal de jeu.

4D. REMPLACEMENT DE BLESSURE - RÈGLE DU JOUEUR

La règle IR de la FPF permet à une équipe de remplacer un joueur blessé, qui est exclu pour le reste de la saison, par un autre joueur (non éligible par ailleurs) avant le début des séries éliminatoires.

Cette règle existe pour essayer de minimiser les cas de forfaits en séries éliminatoires en raison d'un manque de joueurs admissibles et en bonne santé. Les équipes ayant des petits alignements qui subissent des blessures après le milieu de la saison sont dans l'impossibilité d'ajouter de nouveaux joueurs avec suffisamment de matchs restants pour être admissibles aux séries éliminatoires.

La règle IR a connu plusieurs itérations. Depuis l'hiver 2023, cette règle n'est PLUS réservée aux équipes comptant moins de six joueurs éligibles aux séries éliminatoires.

Cette règle, contrairement à la règle 4C, concerne les joueurs qui ne peuvent pas jouer dans les séries éliminatoires, et non ceux qui ont été blessés pendant la saison, mais qui sont ensuite prêts à revenir dans les séries éliminatoires.

Par la suite, si un joueur souffre d'une blessure grave ou d'une maladie grave qui met fin à sa saison, une équipe a désormais la possibilité de placer ce joueur en IR (réserve pour blessés) et de le faire remplacer par quelqu'un d'autre qui sera alors autorisé à jouer en séries éliminatoires en vertu de la règle du joueur de remplacement IR, pour autant que toutes les conditions ci-dessous soient remplies.

Les conditions et les clarifications sont énumérées ci-dessous :

1. L'équipe doit absolument soumettre une note médicale à la FPF afin de pouvoir bénéficier de cette règle. La note doit provenir d'un médecin (MD) ; les notes de physiothérapeutes ou de thérapeutes du sport ne sont malheureusement pas acceptées. La note doit clairement indiquer que le joueur blessé ou malade n'est pas apte à pratiquer une activité physique (c'est-à-dire jouer au flag football) sur une période couvrant une partie de la saison des éliminatoires.
2. Le joueur de remplacement ne doit pas avoir déjà joué pour l'équipe au cours de la saison régulière. Il n'est pas nécessaire qu'il ait joué des matchs avec l'équipe avant d'être ajouté à la liste et de se voir accorder l'admissibilité.
3. L'équipe doit soumettre la note, ainsi que le nom du joueur de remplacement demandé, à FPF jusqu'à 48 heures avant son premier match des séries éliminatoires. Aucun joueur de remplacement du IR ne sera admis par la suite pendant toute la durée des séries éliminatoires. Cela signifie que si une équipe subit une nouvelle blessure après le début des séries éliminatoires, elle ne pourra pas faire appel à un autre remplaçant.
4. Le joueur blessé qui est remplacé doit soit avoir joué suffisamment de matchs pour être admissible aux séries éliminatoires, soit être en bonne voie pour atteindre le nombre de matchs requis pour être

admissible aux séries éliminatoires. Par exemple, un joueur qui n'a joué que deux matchs au cours des huit premiers matchs de son équipe n'aurait pas pu atteindre l'éligibilité et ne pourrait donc pas être remplacé s'il se blessait au neuvième match de la saison.

5. Cette règle est en place pour contrer les blessures et les maladies SEULEMENT. Les vacances, les abandons ou toute autre situation ne peuvent être acceptés.
6. Le joueur remplaçant ne peut pas jouer dans une autre équipe de la même division que l'équipe qu'il rejoint. Une libération rétroactive est possible si le joueur n'a pas joué un match après la date limite de libération (voir règle 3E, ci-dessus).
7. Le joueur de remplacement doit être un membre existant de FPF, avec un profil de joueur légitime. Un nouveau membre, qui ne joue pas encore dans la FPF, ne peut pas être utilisé.
8. Si un joueur est placé sur le IR, il est inéligible à jouer dans une autre division de la FPF pour le reste de la saison en cours.
9. Si un joueur est placé sur le IR, il ne peut pas revenir plus tard dans la même saison éliminatoire. Il ne s'agit pas d'une substitution temporaire, le joueur remplacé est inéligible pour le reste de la saison.
10. Il n'y a pas de limite au nombre de joueurs de remplacement IR par équipe, tant que le maximum de 6 joueurs est respecté dès qu'au moins un remplacement IR est utilisé. Si une équipe dispose de quatre joueurs en bonne santé et éligibles, et qu'elle peut produire deux notes médicales pour des joueurs blessés ou malades, elle peut faire appel à deux joueurs de remplacement pour les séries éliminatoires.
11. L'équipe doit rester sous le plafond de la division avec l'ajout du joueur de remplacement. FPF n'ajustera pas le classement du joueur pour faciliter le transfert de l'équipe.
12. Les cotes du joueur de remplacement ne sont pas comparées à celles du joueur blessé (auparavant, elles devaient être égales ou inférieures) ; à la place, les cotes du joueur de remplacement doivent simplement respecter les maximums de cote maximale ci-dessous, des deux côtés du ballon, en fonction de la division. (en plus de respecter le plafond de la division, comme mentionné au point n°11, ci-dessus)

Le joueur de remplacement recruté doit avoir une cote offensive et défensive inférieure aux critères de division indiqués ci-dessous (en fonction de la division de l'équipe).

Divisions	Cote offensif et défensif maximum autorisé
6 (hiver) / E (printemps) / Tier 3 (automne)	65
Mixte 2 / Féminine	70
4, 5 (hiver) / C, D (printemps) / Tier 2 (automne)	75
3 (hiver) / B (printemps)	85
Mixte 1 / 35+	85
1, 2 (hiver) / A (printemps) / Tier 1 (automne)	100

Notez : Le point 12 énumère ces repères par division afin de garantir le respect de l'esprit de la règle. Nous voulons éviter qu'une équipe de division 5 ou 6, qui bénéficie d'un total de cotes d'équipe bas, recrute un joueur de division 1 de haut niveau, évalué à environ 90 ou plus.

4E. REMPLACEMENT POUR BLESSURE - RÈGLE DU QB

La règle du remplacement du quart-arrière en cas de blessure permet à une équipe de remplacer son QB blessé, qui est absent pour le reste de la saison, par un autre passeur (non éligible par ailleurs) pour les séries éliminatoires. Cette règle a pour but d'aider les équipes qui, en raison d'une blessure ou d'une maladie mettant fin à la saison, doivent remplacer un quart-arrière blessé car elles n'ont pas de remplaçant viable sur leur équipe. La cote du QB de remplacement (QBR) n'a pas besoin d'être égale ou inférieure à celle du QB blessé, il doit simplement avoir une cote de QB qui respecte le plafond de QB de la division. Outre la question de l'évaluation du QB qui vient d'être mentionnée, les évaluations offensives et défensives du QB de remplacement doivent être conformes aux repères de division 4D.12.

5. FORFAITS

Il existe deux catégories différentes de forfaits, chacune donnant lieu à un score final différent :

5A. CATÉGORIE 1 - FORFAIT POUR NON-PRÉSENTATION

Une équipe n'a pas le nombre minimum de joueurs requis pour commencer un match (5) et déclare forfait.

Le score par défaut de toute partie de catégorie 1 déclarée forfait est de 60-0.

Avant de déclarer un forfait, FlagPlus Football recommande vivement aux capitaines de contacter un administrateur de ligue et de demander de l'aide pour recruter suffisamment de joueurs pour permettre la tenue d'un match. Nous rappelons aux capitaines que tout le monde paie pour jouer au FPF et que le fait de retirer un match à une équipe adverse n'est pas encouragé et est très mal vu.

Dans ces circonstances extrêmes, si toutes les options possibles ont été explorées sans succès, FPF s'attend à ce que le capitaine de l'équipe informe officiellement un administrateur de la ligue par courriel au moins deux heures avant l'heure prévue du début de la partie. De cette façon, FPF peut informer l'équipe adverse avant qu'elle ne quitte normalement son domicile. Une fois que l'équipe adverse est informée par FPF, le forfait est officiel ; l'équipe adverse (équipe gagnante) ne sera pas tenue de se présenter sur le terrain pour recevoir la "victoire". Si l'équipe qui a déclaré le forfait veut annuler sa déclaration de forfait en raison d'un changement de dernière minute, l'équipe adverse aura la possibilité de refuser et d'accepter quand même la victoire par forfait.

Dans le cas d'un forfait de catégorie 1, chaque joueur de la liste active de l'équipe gagnante recevra le crédit d'un match joué. En aucun cas, un joueur de l'équipe perdante ne peut être crédité pour une partie jouée (même si le joueur était physiquement présent sur le terrain).

Conformément au paragraphe 5E ci-dessous, tous les capitaines dont l'équipe déclare un forfait de catégorie 1 devront payer une amende.

5B. CATÉGORIE 2 - FORFAIT ADMINISTRATIF

De multiples violations des règles peuvent entraîner un match perdu par forfait :

Le score par défaut de tout match de catégorie 2 déclaré forfait est de 30-0.

Les violations sont :

1. Le plafond total d'une équipe pour un match donné dépasse le plafond maximal de sa division respective (attaque ET/OU défense).
2. Une équipe a un joueur dont la cote du QB est supérieur au seuil maximum de la division, qui effectue une passe. (Les conversions de points supplémentaires sont incluses)
3. Un joueur suspendu participe à un match pendant sa suspension.
4. Une équipe est prise à utiliser délibérément un joueur sous un faux nom (soit pour gagner un match supplémentaire pour le joueur manquant, soit pour éviter le cap hit du joueur faussement identifié).
5. Une équipe est réduite à quatre joueurs ou moins à n'importe quel moment d'un match, en raison d'une ÉJECTION DE JEU (pas une blessure ou une éjection temporaire). Notez qu'un joueur recevant une deuxième pénalité majeure est automatiquement éjecté et compterait comme une éjection de match.
6. Une équipe utilise un joueur qui est jugé inéligible selon les règles de notre ligue ou de notre division (par exemple, un homme dans la division féminine, un enfant de 15 ans ou moins dans un match pour adultes, un joueur qui fait partie d'une autre équipe dans la même division).

5C. ÉQUIPE NON AVERTIE, ABSENTE AU MOMENT DU MATCH

Si une équipe n'a pas prévenu la ligue de son absence, mais n'a pas le minimum requis de 5 joueurs présents à l'heure prévue du match. Les officiels démarrent le chronomètre à l'heure de début prévue et l'équipe adverse se voit attribuer 6 points. L'équipe présente est créditée de 6 points supplémentaires toutes les 5 minutes (à partir du début du match), jusqu'à la mi-temps. Une fois la mi-temps arrivée, si l'équipe absente n'a toujours pas aligné cinq joueurs, le match se termine et l'équipe présentée gagne 60-0 (score de forfait de catégorie 1).

L'équipe adverse est tenue de rester jusqu'à la mi-temps dans cette situation car l'adversaire peut effectivement se présenter en retard, à un moment donné avant la mi-temps.

L'équipe qui déclare forfait se voit alors infliger une amende de 150 dollars, payable à l'équipe adverse.

5D. SPÉCIFICATION DERNIÈRE SEMAINE DE LA SAISON RÉGULIÈRE - FORFAIT DE CATÉGORIE 1.

Veillez noter qu'à partir du printemps 2018, toute équipe qui perd par un forfait de catégorie 1 lors de son dernier match de la saison régulière sera automatiquement éliminée des séries éliminatoires. Cette mesure vise à éviter les rares cas d'équipes qui choisissent de ne pas jouer leur dernier match de la saison régulière parce qu'il est programmé à un moment inopportun et qu'il n'affecte pas le classement pour les séries éliminatoires.

5E. AMENDES POUR LES MATCHS FORFAITS

Dans le but de réduire l'occurrence des forfaits de catégorie 1 dans notre ligue, une amende pour forfait sans présentation a été instituée en 2018. Ceci est venu comme une suggestion des joueurs, recevant un soutien écrasant.

Une équipe qui souhaite déclarer un forfait doit envoyer un courriel à la ligue. Une fois officialisée, l'équipe doit soumettre une amende de 100 \$ directement au capitaine adverse.

De plus, si le forfait de catégorie 1 n'est pas signalé à la ligue à temps (deux heures ou plus avant le match) ou pas du tout, une amende supplémentaire de 50 \$ sera facturée, pour un total de 150 \$. Il s'agit d'une mesure punitive supplémentaire visant à pénaliser une équipe qui a non seulement déclaré un forfait, mais qui a fait en sorte que ses adversaires se présentent sur le terrain pour apprendre qu'ils ne joueront pas.

L'équipe qui doit l'amende ne sera autorisée à jouer son prochain match que lorsque l'amende sera payée en totalité et confirmée par l'équipe adverse.

5F. DEUX ADVERSAIRES, TOUS DEUX AU-DESSUS DU PLAFOND

Dans la rare situation où les deux équipes d'un match donné dépassent le plafond (plafond d'équipe et/ou plafond de QB), la ligue pénalisera l'équipe qui a commis la plus grande violation en lui infligeant une perte par forfait de catégorie 2.

Le site Web de la FPF n'est malheureusement pas configuré pour accorder une perte aux deux équipes d'un match. Un match nul ou effacé ne pénalise techniquement personne puisque la statistique des points contre (PA) joue un rôle clé dans le bris des égalités.

Par conséquent, dans une situation où les deux équipes dépassent le plafond, FPF utilisera le format suivant pour déterminer qui est " le plus " en faute :

(points au-dessus du plafond offensif + points au-dessus du plafond défensif) + (3 x points au-dessus du plafond QB).

La plus petite violation entre les deux équipes est créditée de la victoire.

Le score final du match sera de 30-29 en faveur de l'équipe ayant commis la moindre infraction. Ce score diffère du score habituel de 30-0 car il pénalise également le vainqueur dans une moindre mesure, puisqu'il était également en infraction et a eu la chance que son adversaire le supplante. (*si les équipes ont permis plus de 30 et 29 points respectivement, les scores originaux seront maintenus. Si elles ont permis moins de points, le total de l'adversaire sera augmenté pour affecter négativement leur total PA).

6. SYSTÈME D'ÉVALUATION DES JOUEURS

6A. INTRODUCTION

FlagPlus Football utilise un système de classement dans lequel chaque participant a un classement offensif et défensif distinct compris entre 50 et 100. Certains joueurs ont également un troisième classement, spécifique au QB. Ce classement est réservé aux joueurs qui prévoient à la fois de lancer et d'attraper des passes dans FPF, et qui ont besoin d'un classement spécifique pour les deux.

Chaque joueur actif possède un classement numérique basé sur les statistiques qu'il a accumulées au cours de sa dernière saison et de toutes les autres saisons précédentes. L'algorithme de notre programme automatisé prend les statistiques passées d'un joueur et tient compte de la division dans laquelle elles ont été compilées, pour générer un chiffre final.

Dans le but de créer la parité et de maintenir un niveau élevé de compétitivité dans chaque calibre, chaque division distincte a un "plafond maximum" prédéterminé qu'elle doit respecter tout au long de la saison. Les totaux individuels combinés d'une équipe doivent être inférieurs au plafond maximum de la division, tant en attaque qu'en défense, pour que la liste des joueurs soit légale.

La totalité de la liste active d'une équipe n'est pas obligée de se situer en dessous du plafond de la division ; le plafond fonctionne sur une base par match. Le système d'évaluation calcule la somme des six meilleures évaluations offensives et des six meilleures évaluations défensives (séparément). La raison d'être de n'utiliser que les six meilleurs joueurs est d'éviter de pénaliser les grands effectifs par rapport aux petits. D'autres idées envisagées consistaient à prendre une moyenne de toutes les évaluations offensives et défensives, mais nous avons constaté que les équipes étaient plus susceptibles d'essayer d'ajouter des joueurs avec des évaluations faibles comme "remplaçants" simplement pour faire baisser leur moyenne. Nous pensons qu'en général, les six meilleurs joueurs d'une équipe donnent la meilleure indication de la force de l'unité.

6B. CALCUL

Notre programme intègre toutes les statistiques individuelles et d'équipe suivies dans une formule mathématique qui mesure ces chiffres par rapport aux moyennes de la ligue, et attribue une certaine valeur numérique entre 50 et 100.

Après chaque saison, chaque joueur qui se qualifie obtient un classement offensif et défensif unique pour cette saison (les joueurs qui ne se qualifient pas voient leur classement rester le même que celui de la saison précédente). Ces notes sont ensuite ajoutées dans un calcul de moyenne pondérée qui combine toutes les notes des saisons précédentes avec la note de la saison la plus récente, pour obtenir un nouveau chiffre.

Les joueurs qui jouent dans plusieurs équipes par saison verront leur classement unique le plus élevé adopté dans le calcul du classement final. (Exemple : Le joueur A a joué en Div A, Div B et Div C en S'18. Son classement défensif pour chaque équipe était A : 92.0, B:88.5, C 89.0 basé sur sa production séparée dans chaque division. À des fins d'évaluation, la plus élevée de ses trois évaluations, 92,0, sera utilisée dans le calcul de son évaluation défensive globale, tout comme les saisons précédentes).

Les touchers minimums ou les matchs minimums joués sont également pris en compte. Si un joueur ne joue pas suffisamment de matchs pour une équipe au cours d'une saison donnée, le système d'évaluation ne tiendra pas compte du rendement de cette saison, car il est peu probable que l'on obtienne une évaluation précise par rapport aux saisons complètes précédentes. La même logique est utilisée pour le nombre minimum de contacts en attaque ou les statistiques combinées en défense ; si un joueur n'atteint pas certains repères minimums, le système considérera que le joueur n'était pas un contributeur à plein temps de ce côté du ballon et, en tant que tel, les totaux de la saison passée ne seront pas pris en compte dans le classement général. La logique est la suivante : si un joueur termine une saison avec un total de trois plaquages, plutôt que de faire chuter radicalement sa cote défensive, le programme suppose simplement que le joueur n'a probablement pas joué suffisamment de matchs en défense pour mériter une nouvelle cote, de sorte que sa cote défensive reste la même qu'avant la dernière saison.

La FPF a constamment modifié le modèle au fil des ans pour essayer de le perfectionner et nous aider à continuer de privilégier la parité dans notre ligue.

6C. PAR MATCH VS ALIGNEMENT COMPLET

Le plafond total d'une équipe est calculé par match ; il n'est pas calculé en utilisant l'alignement complet. Cela signifie que si vous deviez mesurer le plafond d'une équipe en utilisant chaque joueur de son alignement, la procédure serait incorrecte. Au lieu de cela, tant que l'alignement de l'équipe est en dessous du plafond maximum pour chaque match individuel, ils ne sont pas en violation de la règle.

Si une équipe choisit d'utiliser un alignement différent de celui qu'elle a soumis à l'inscription ou utilisé lors de matchs précédents, il est très probable que le plafond total de l'équipe ait changé. Nous recommandons toujours aux capitaines d'équipe de vérifier leur alignement avant chaque match où ils ont modifié leur alignement. L'outil de vérification d'alignement est disponible dans la section "RESSOURCES" du menu principal du site. Les équipes sont responsables de la vérification de leurs propres listes.

Les joueurs qui sont présents sur la ligne de touche en tenue de ville (et qui se sont enregistrés auprès du marqueur), ou qui ont une note de médecin, ne comptent pas dans le plafond de l'équipe pour le match en question.

6D. OFFENSIVE ET DÉFENSIVE

Chaque joueur aura un classement offensif et défensif distinct. Notre système prend la somme des six meilleures évaluations offensives pour le plafond offensif, et des six meilleures évaluations défensives pour le plafond défensif. (en utilisant le tableau de vérification, les joueurs surlignés en vert sont inclus dans les six premiers, les joueurs en rouge ne sont pas pris en compte dans le calcul). Nous exigeons que chaque équipe soit en permanence en dessous du plafond de la division, tant en attaque qu'en défense.

Notez que si un joueur ne joue qu'en défense, son évaluation offensive peut quand même compter dans le total offensif de l'équipe (vice versa pour un joueur défensif), si son évaluation est parmi les six (6) plus élevées. Il n'est pas nécessaire de jouer en attaque dans une équipe pour que sa cote offensive soit prise en compte dans le calcul du plafond.

Tout joueur actif peut être pris en compte dans le calcul du plafond des deux côtés du ballon. Les joueurs ont contesté cette question ; la justification de la FPF est que le contrôle en jeu nécessaire pour s'assurer que le joueur ne joue pas d'un certain côté du ballon (pour s'assurer qu'il ne compte pas dans le plafond) serait logiquement impossible.

6E. CLASSEMENT QB (DOUBLE CLASSEMENT OFFENSIF)

Tout joueur qui prévoit de jouer au poste de quarterback (soit à plein temps, soit pour faire des passes sporadiquement) peut demander à recevoir un QB Rating (un deuxième classement offensif). Une fois qu'un joueur a un double classement offensif, le classement offensif d'origine peut être considéré comme un "classement de receveur", alors que le classement QB ne s'applique qu'aux joueurs qui lancent le ballon.

Une cote de QB peut être activée lorsqu'un joueur réussit une passe. Une passe incomplète n'affecte en aucun cas le classement. Une passe complétée sur un jeu de conversion compte comme une passe complétée dans ce contexte.

Un seul joueur par équipe peut bénéficier d'une cote de QB inférieure à la cote offensive primaire dans un match donné.

Tout joueur qui réussit une passe avec une cote de QB supérieure au plafond de QB de la division entraînera un match perdu.

Si un joueur réussit une passe ET attrape une passe au cours du même match, la cote la plus élevée des deux comptera pour le plafond (entre la cote du QB et la cote offensive).

Si un joueur a une cote WR supérieure à la cote QB, et qu'il réussit une passe et en reçoit une dans le même match, sa cote WR comptera pour le plafond de l'équipe, mais sa cote QB doit toujours être inférieure à la cote QB maximale de la division pour être considérée comme légale.

Si un joueur n'enregistre aucune statistique offensive dans la partie, sa cote offensive (WR) sera utilisée.

Processus de calcul de la cote de QB pour le plafond de l'équipe lorsque plusieurs joueurs ont effectué une passe dans le même match :

Trouvez le joueur ayant effectué le plus de tentatives de passe. Ce joueur a-t-il une cote de QB ? Si non : appliquer la cote offensive. Si oui : ce joueur a-t-il également enregistré une réception ? Si oui, appliquez la plus élevée des deux évaluations. Si non, appliquez l'évaluation du QB.

Trouvez les autres joueurs qui ont fait une passe. Pour chacun d'eux, le joueur a-t-il une cote QB ? Si non, l'évaluation n'est pas affectée. Si oui, si la cote QB est supérieure à la cote WR, appliquer la cote QB ; si la cote WR est supérieure à la cote QB, appliquer la cote WR.

Les règles ci-dessus sont liées aux totaux des plafonds des équipes.

Le plafond des QB de division est une question tout à fait distincte, qui doit également toujours être respectée. Aucun joueur dont le QBR est supérieur au plafond de QB de la division ne peut effectuer une passe.

6F. RÈGLE DU QB FLEX

La règle QB Flex a été introduite pour la première fois à l'hiver 2022. FPF se réserve le droit de l'instituer dans certaines divisions, pour des saisons spécifiques.

Cette règle permet à un passeur ayant une cote de QB supérieure au QB Cap dans une division donnée de lancer néanmoins. La contrepartie est que le CAP d'EQUIPE du joueur sera pénalisé d'un point pour chaque 0,2 violation du QB Cap.

Par exemple : un QB avec une évaluation de 2,2 au-dessus du plafond pénaliserait le plafond de son équipe de 11 points (2,2 x 5). S'il s'agit d'une équipe de D2, le plafond de son équipe passera de 515 à 504.

Le raisonnement est que dans certaines divisions, le plafond des QB a causé une gêne plus courante pour les équipes qui ne peuvent pas jouer parce que leur QB est au-dessus du plafond. Pour contrer le bénéfice que l'équipe tire d'avoir un QB plus fort au lancer, leur plafond d'équipe est pénalisé.

Notez que le cadre du site web de la FPF ne comptabilise pas automatiquement ce point comme il le fait pour le reste de l'administration du plafond. Elle est actuellement supervisée manuellement.

6G. NOUVEAUX JOUEURS

Au cours de la période d'inscription, FPF demande aux capitaines d'équipe d'entrer manuellement les nouveaux joueurs sur la liste de leur équipe s'ils n'existent pas encore dans notre base de données. Notre système a des points de référence préétablis pour les nouveaux joueurs ; et les nouveaux membres se verront attribuer le classement de base associé à la division dans laquelle le joueur débute. Le classement de base pour la division la plus basse est de 55, et il est augmenté de cinq points pour chaque division supérieure.

Toute équipe peut ajouter un nouveau joueur à son tableau avant le début d'un match de la saison régulière. FPF n'exige pas qu'un joueur soit inscrit sur une liste avant son premier match, il peut être ajouté sur le terrain juste avant le match.

Si un nouveau joueur s'inscrit dans plusieurs équipes au cours de sa saison inaugurale, il recevra la cote de base de la division la plus basse à laquelle il est censé participer. (exemple : Div 2 et Div 5, il recevra le classement de base de la Div 5 de 60, au lieu du classement de la Div 2 de 75).

Une fois la saison commencée, si un joueur rejoint une équipe d'une division inférieure, il conservera le classement de base initial reçu pour commencer la saison.

Afin d'éviter que les équipes ne tentent d'abaisser le classement d'un nouveau joueur en le plaçant sur une liste de pré-saison d'une division inférieure, simplement à titre provisoire : Si un nouveau joueur, jouant dans deux ou trois équipes, ne participe pas physiquement à un minimum de trois des cinq premiers matchs avec son équipe de la division la plus basse, la cote d'introduction sera ramenée à la cote de base de la division supérieure. (le joueur doit être en uniforme et participer sur le terrain, et non s'enregistrer).

6H. RÉINITIALISATION DE CÔTE

Si un joueur n'a participé qu'à cinq matchs ou moins dans sa carrière FPF, il peut demander à ce que son classement soit réinitialisé et recommencer avec le classement de base de sa nouvelle équipe en fonction de la division, comme tout autre nouveau joueur.

(ceci est mis en place afin d'éviter de pénaliser un joueur qui aurait participé à un ou deux matchs dans une division supérieure et qui souhaiterait commencer à jouer régulièrement, mais dont la cote de base de la division supérieure est fixée par défaut).

6I. JOUEURS ENREGISTRÉS

Dans le cas où un joueur se présente simplement sur le terrain, mais n'est pas en uniforme, le classement de ce joueur ne sera PAS comptabilisé dans le total de son équipe en utilisant le statut DID NOT PLAY (DNP) dans notre application de gestion des scores. Si un joueur participe à un match (même pour un seul jeu), il sera traité comme un joueur actif et son classement affectera le total de l'équipe comme tout autre joueur.

Notez qu'un joueur ne peut recevoir le statut DNP pour un match que s'il se présente personnellement au marqueur. Un capitaine ne peut pas dicter que la personne est présente ou le sera plus tard.

Notez également que le statut DNP ne nécessite aucune preuve de blessure. Cela ne se limite pas aux joueurs blessés. Tout joueur présent pour le match, mais qui ne participe pas, est éligible.

6J. PAS DE COTE

Les capitaines d'équipe doivent informer la FPF des joueurs qui ont un profil FPF de l'ère pré-cap ou qui ont fait leurs débuts dans FPF Jr, et qui n'ont pas de classement (NR). Dans la plupart des cas, le joueur qui revient recevra la cote de base de la division, sauf dans des circonstances particulières où les administrateurs de la FPF estiment que le joueur devrait recevoir une cote plus élevée. Si jamais un joueur participe à un match avec un classement '0' (NR). Par défaut, le joueur recevra le classement d'introduction de la division.

*Dans de très rares exceptions, FPF se réserve le droit d'attribuer une cote supérieure à la cote de base de la division du nouveau joueur. Il s'agit par exemple d'anciens ou d'actuels joueurs de football professionnels qui sont nouveaux dans la ligue mais qui porteraient injustement une cote d'introduction de division inférieure.

6K. PROFILS DUPLIQUÉS

Dans toute situation où un individu possède deux identifiants de joueur FPF distincts et légitimes (deux profils distincts) avec deux ensembles distincts de classement de joueur, FPF utilisera par défaut le profil avec le classement combiné le plus élevé. Ceci est particulièrement vrai lorsque les deux profils contiennent des données substantielles et sont tous deux valides. Ces exemples sont très rares, mais lorsqu'un capitaine repère ce problème, il est prié d'en informer FPF dès que possible afin d'éviter toute confusion. FPF fusionnera alors les deux profils dès que possible pour éviter toute confusion supplémentaire.

Dans une situation similaire, mais différente, où l'un des profils est actif et l'autre ou les autres sont nouvellement créés avec peu ou pas de données historiques, FPF utilisera le profil valide, même si la notation est inférieure.

6L. RÈGLES DE PLAFOND POUR LES MATCHS CROISÉS

FPF programme occasionnellement des matchs croisés entre des équipes de deux calibres différents, chacune ayant sa propre équipe et son propre plafond de QB. Typiquement, cela se produira entre les deux groupes suivants :

Co-Ed 1 vs Co-Ed 2

Division 1 contre Division 2

Dans ces situations, la division et le plafond QB qui s'appliquent à l'équipe de niveau supérieur s'appliquent également à l'équipe de niveau inférieur (pour les matchs croisés uniquement).

7. RÈGLES DE COMPOSITION DES ÉQUIPES MIXTES

Les divisions mixtes de la FPF ont actuellement deux règles de composition exclusives qui doivent être respectées lors de tout match dans cette division.

7A. MAXIMUM DE TROIS JOUEURS MASCULINS SUR LE TERRAIN

Il doit toujours y avoir au moins trois joueuses en même temps sur le terrain. Il n'y a pas de nombre maximum. Si une équipe joue avec moins de six joueurs, la règle de trois joueurs masculins maximum existe toujours. [toutes les divisions mixtes]

7B. MAXIMUM D'UN JOUEUR AU-DESSUS D'UNE COTE DE X

Il n'y a plus de règle en Mixte selon laquelle un nombre maximum de joueurs/ses coté(e)s au-dessus d'un certain montant sont autorisé(e)s sur le terrain en même temps.

8. RÈGLES DE L'UNIFORME

8A. RETENUE DE MATCH JOUÉ ET STATISTIQUES DÛ À UNE INFRACTION D'UNIFORME

Si un joueur n'a pas le bon numéro au dos de son maillot, et qu'il est donc en violation de la politique d'uniforme de la FPF, le joueur ne recevra pas de MATCH JOUÉ pour le match au cours duquel la violation a eu lieu. Auparavant, le joueur ne recevait pas ses statistiques ; désormais, la FPF retiendra également la partie jouée.

Veillez noter que FPF est stricte avec sa politique d'uniformes. Il est important qu'un joueur porte un numéro et puisse être identifié en permanence, tant pour des raisons statistiques que disciplinaires. FPF ne refusera jamais à un joueur de participer à un match pour une violation de l'uniforme, mais elle sanctionnera strictement le joueur sur le plan administratif en ne lui attribuant pas le GP.

FlagPlus Football demande à toutes ses équipes de respecter les normes de la ligue en matière d'uniformes. Bien que nous accordions aux équipes la liberté et la flexibilité d'acheter leurs uniformes où elles le souhaitent et de dépenser autant ou aussi peu qu'elles le souhaitent, nous attendons de tous qu'ils respectent certaines règles qui nous permettent de maintenir un standard minimum.

FPF n'ira jamais jusqu'à interdire un joueur de participer à un match en raison d'une violation de l'uniforme, mais elle applique une conséquence administrative stricte pour les joueurs qui ne respectent pas le protocole d'uniforme de la FPF.

Si un joueur participe à un match sans avoir un numéro de maillot approprié (c, ci-dessous) ou un maillot de couleur assortie (b, ci-dessous), il ne sera pas crédité pour un match joué (GP), ni ne recevra aucune de ses statistiques pour ce match particulier.

8B. COULEUR DU MAILLOT

Tous les joueurs d'une même équipe doivent porter des maillots de couleur uniforme. Une nuance légèrement différente peut être acceptable, mais pas une couleur différente. Les joueurs en infraction ne seront pas autorisés à jouer ou obligeront toute l'équipe à porter des dossards. Ceci est toujours laissé à la discrétion individuelle des officiels travaillant sur ce match spécifique.

8C. NUMÉROS

Tous les joueurs doivent avoir un numéro grand et clair au dos de leur maillot ; des numéros supplémentaires sur le devant ou ailleurs sur le maillot sont idéaux, mais facultatifs. Les numéros dessinés ou collés ne sont pas autorisés et sont considérés comme une violation.

Nous demandons que deux joueurs de la même équipe ne portent pas le même numéro de maillot en dehors d'une situation d'urgence pour un seul match.

8D. DOSSARDS AUX ÉQUIPES SANS MAILLOTS DE LA MÊME COULEURE

Lorsque deux équipes ont des maillots de couleurs similaires ou exactement identiques, l'équipe visiteuse doit toujours porter les dossards. Le but est d'aider les arbitres et les joueurs à distinguer les deux équipes.

Cependant, si une équipe a un ou plusieurs joueurs dont le maillot n'est pas assorti à celui du reste de l'équipe, il leur sera demandé de porter les dossards. Les joueurs qui n'ont pas de maillot assorti seront marqués comme étant en violation d'uniforme et ne recevront pas leur crédit de jeu ou leurs statistiques. Le reste des joueurs ne sera pas pénalisé.

9. RETARD PROLONGÉ POUR CAUSE DE "FORCE MAJEURE"

En raison du grand nombre de joueurs évoluant dans plusieurs équipes et de la fréquence des matchs consécutifs pour ces joueurs, les retards prolongés entraînent souvent un chevauchement inattendu et obligent les joueurs à manquer une partie d'un de leurs deux matchs. En cas de retard important sur un terrain - dû à un cas de force majeure (comme l'appel d'une ambulance pour un joueur blessé et immobile sur le terrain), un effet domino peut faire qu'un terrain soit désynchronisé par rapport aux terrains adjacents pendant toute la nuit.

Par conséquent, si l'heure de début d'un match de saison régulière est retardée en raison d'un cas de force majeure (comme un retard dû à l'attente d'une ambulance) sur un terrain individuel, le match suivant ne peut pas être reporté plus de 20 minutes après l'heure de début initialement prévue, sinon il sera reporté à une autre date. Cette règle ne s'applique pas aux matchs des séries éliminatoires en raison du délai limité entre les tours suivants. Tout match reporté sera rattrapé à une date ultérieure, avant le début des séries éliminatoires.

Notez que seul le match qui suit immédiatement le match actuellement retardé sera reporté. Le programme de la soirée reprendra ensuite, comme prévu, à l'heure de début initiale.

Exemple : Une ambulance est appelée pour une blessure majeure sur le terrain n° 2 à Lachine pendant le match de 19 heures. Si l'heure de début de la partie de 20 h est retardée au-delà de 20 h 20, elle sera reportée à une date ultérieure. La partie de 19 h se terminera après le nettoyage du terrain ; la partie de 21h et toutes les parties subséquentes sur le terrain no 2 commenceront alors à leur heure de départ initiale.

Cette même règle ne s'applique pas si le retard entraîne le retard de tous les terrains au même endroit (par exemple, une panne de courant dans l'établissement) ou si l'établissement lui-même n'utilise qu'un seul terrain.

Un début de match retardé de plus de 10 minutes, mais de moins de 20 minutes, entraînera un match légèrement raccourci, qui ne sera pas moins de deux mi-temps de 17 minutes de temps de jeu plus 5 jeux non chronométrés par mi-temps. (à confirmer lors de la réunion d'avant-match entre les officiels et les capitaines d'équipe).

Nous comprenons qu'un désagrément est causé aux équipes dont le match est reporté, car elles sont probablement déjà habillées et prêtes pour leur match. Malheureusement, il n'y a pas de façon parfaite de gérer ces situations sans déranger quelqu'un.

